PREMIER VOLET DE LA CAMPAGNE DE POLE.

Vous trouverez écrit en rouge ce qui est réservé au maître du jeu, c'est à dire vous (normalement !) et en noir ce que les joueurs connaîtront au fur et à mesure des quêtes. Les informations en rouge seront soit temporairement soit pour toujours cachées aux joueurs ou vous donneront des indices pour jouer cette quête..

Façon de jouer cette quête.

Si vous voulez jouer cette quête hors de la campagne, c'est tout à fait possible. Elle se déroulera tout à fait normalement sans rien changer, l'action de réveiller ces morts vivants étant isolée, c'est à dire faite par un noble Dérigion. Les 4 armes de l'Apocalypse auront le même rôle. Il n'y aura pas d'histoire de trahison, mais ce noble a agit ainsi en pensant aider l'Empire Dérigion contre les Vorozion.

Dans les deux cas, soit vos personnages sont nouveaux et ne se connaissent pas, soit ils ont déjà vécu des aventures ensemble. Dans le premier cas, vos joueurs étaient dans la même auberge où il y a eu l'annonce et se sont présentés pour le job et se sont ainsi connus. Dans le second cas, ils étaient en train de manger ensemble dans cette auberge. Dans les deux cas, ils étaient venus là pour trouver du travail en tant que mercenaire dans l'armée Dérigion car ils avaient entendu parler des combats contre les Vorozions.

Histoire de la campagne.

Dans cette campagne, vos joueurs vont parcourir tout Tanaephis pour sauver l'Empire Dérigion.
Comme vous le savez, les guerres entre Dérigions et Vorozions sont incessantes et se déroulent dans une partie de la plaine de Kiine Maude très fertile et donc rentable. Mais ces guerres empêchent l'agriculture et donc son exploitation. Franz Mesmer, un noble Vorozion, le plus important (et donc un peu le chef) de Glassud, grande ville Vorozion la plus proche des combats contre Pole, aimerait utiliser cette partie perdue de la plaine et donc monter un nouvel empire à cet endroit. Il en a tout d'abord fait part aux légistes Vorozions qui ont refusé l'arrêt de la guerre. Le seul moyen d'arrêter ces guerres étaient donc une alliance avec les Dérigions. Mais l'Empereur Dérigion actuel venait d'annoncer que rien n'arrêtera cette guerre. Mesmer a alors décidé de contacter un homme proche du pouvoir, et plus particulièrement le successeur de l'empereur, son frère, car l'empereur n'a pas d'enfants. En fait c'est faut car l'empereur a une fille d'une liaison avec une prostituée, mais celle ci est cachée et inconnue de tous sauf un prêtre qui la surveille sur ordre de l'empereur qui lui a laissé une note expliquant le fait qu'elle son successeur. Mais aux yeux de tous, le successeur est le frère Jean, à qui c'est adressé Mesmer. Jean a accepté de trahir son frère et de former un nouvel empire avec Mesmer, empire qui serait à coup sûr très riche. Le

problème qui se pose à eux est la défense. Dès l'annonce de cette trahison pour les Dérigions et de cette indépendance pour les Vorozions, ces deux empires ne les laisseraient pas faire : on aurait une révolte à Pole et ses alentours et une guerre entre le reste des Vorozions et le nouvel empire, sûrement avec des actions des autres peuples dans ce désordre (Thunks, Piorads et Sekekers). Il leur faut donc une armée car l'armée Dérigion sera occupée avec les soulèvements et ne pourra donc pas trop aider le peu de troupes de Mesmer contre le reste des Vorozions et des autres peuples. Or à l'époque où commence la campagne, on se trouve en fin de cycle des 3 lunes avec une éclipse de soleil où les 3 lunes vont passer ensemble devant. D'après une légende (qui est vraie, et cela, Mesmer et Jean le savent), lorsque de telles conditions sont réunies, il est possible de faire sortir autant de morts vivants que l'ont veut et pour un temps indéfini, et même d'en ravoir par la suite tout en les contrôlant. Tout ce qu'il faut, c'est réunir les 4 armes de la mort (Apocalypse) qui représentent les 4 éléments : le feu, l'eau, l'air et le terre. Mesmer et Jean, après de longues recherches, les ont retrouvées, données à des porteurs Dérigion que Jean a fait nommer généraux dans l'armée.

Volet 1 : Ces 4 généraux commandent une bataille où ils vont essayer de faire le plus de morts possibles, aussi bien chez l'adversaire que chez eux pour avoir le plus de morts vivants possibles le jour de l'éclipse. Ensuite, il faut qu'ils soient eux-mêmes des morts vivants. Ils vont donc se suicider avec leurs armes en prononçant un rituel. Ces armes vont être ensuite laissées dans une caisse et placées sous la garde de brigands Dérigions. Les corps vont être enterrés normalement. Par la suite, un homme, qui doit être proche de la mort par son métier (ce sera un taxidermiste), envoyé par Mesmer viendra réveiller les morts par un rituel et les transportera dans une charrette pour les placer chez lui dans sa cave (note : les morts vivants n'attaqueront pas une personne dans un cercle de sel). Ils seront emmenés le jour voulu pour prendre la tête de leur armée sous la domination de Mesmer. Les PJs, sur la demande d'un général Dérigion : Felinger, vont essayer de retrouver ces morts vivants. Une alliance très momentanée permettra de monter une armée avec des troupes Dérigions, Vorozions et Thunks, ces derniers ayant acceptés pour se montrer et espérer une aide contre les Piorads. Ce premier volet se termine sur un combat de masse.

Volet 2 : Pendant que les troupes de morts vivants étaient levées le jour de l'éclipse, au même moment Jean devait tuer son frère, l'empereur actuel, prendre le pouvoir et annoncer l'alliance avec Mesmer. Jean a bien tué son frère mais apprenant l'échec de Mesmer il est resté dans l'ombre pour ne pas attirer les soupçons. Felinger qui a été promu Conseiller militaire (un peu grâce aux PJs) a reçu une lettre d'un prêtre de Bigget parlant d'une fille (Hélène) de l'empereur. Il demande alors aux PJs d'aller y enquêter et de la ramener si possible. Là bas, les joueurs devront défendre cette fille en justice pour un meurtre tout en la protégeant des attaques de mercenaires envoyés par Mesmer. En la ramenant à Pole, elle aura bien du mal à s'imposer politiquement et les PJs devront aller chercher une arme disparue permettant à une femme de

s’imposer face à ses troupes (légende Sekekers) où ils rencontreront un puissant ennemi envoyé par Mesmer. En revenant à Pole avec l’arme, ils apprendront que la conseillère qui serait porteuse de l’arme a été trouvée et est partie pour l’instant en voyage de conciliation chez les Sekekers au sujet de leurs razzias.

Volet 3 : Pendant ce temps, Mesmer et Jean ont remarqué que les Thunks peuvent les aider comme ils l’ont déjà fait dans le volet 1 pour leur apporter des troupes pour la défense de ce nouvel empire. Pour s’attirer leur acceptation finale, ils ont mis à leur tête un homme de Mesmer : un Alweg mi-Thunks – mi-Vorozion porteur d’une épée ressemblant par sa composition à celle de l’Homme aux Ours, le seul qui unit les tributs Thunks. Mesmer leur a fait croire que cet homme avait retrouvé l’arme de l’Homme aux Ours et qu’il voulait une alliance avec les Vorozions et les Dérigions pour former ce nouvel empire. De plus pour Mesmer, ça lui permet d’utiliser les Thunks pour détourner l’intention de lui et Jean. Jean lui a expliqué l’affaire de l’arme et de la conseillère. Mesmer a alors demandé aux Thunks de l’enlever pour prouver leur bonne foi et empêcher que Hélène ne prenne le pouvoir. Les PJs reçoivent alors la mission de la retrouver. Après avoir recueilli des indices chez les Sekekers « en échange d’un combat », ils découvriront que ce sont des Thunks qui ont fait le coup et iront en pays Thunks y découvrir la faune et s’infiltrer dans une prison pour délivrer la conseillère Anne et lui apporter sa nouvelle arme.

Volet 4 : En revenant à Pole, les PJs apprennent que Hélène a été droguée et ne se réveille plus, bien qu’elle ne soit pas morte. Un dirigeant du magasin d’épice de Pole explique qu’on lui a administré une épice de sommeil très puissante avec une autre de malchance pour qu’elle ne se réveille pas avant 12 à 20 mois. C’est un coup de Jean qui ne l’a pas tuée pour ne pas attirer les soupçons (les goûteurs ne seront pas morts et se seront endormis sans donner une alerte). En effet, il a décidé de prendre le pouvoir lors de la « journée de l’empereur » pendant laquelle l’empereur actuel se présente par un défilé au peuple pour prendre le pouvoir une année de plus ou décider de se retirer et de donner le pouvoir à son successeur. L’arme d’Anne a le pouvoir Polymorphe et permet de faire croire que l’impératrice est bien là par de brèves apparitions. Felinger demande aux PJs de trouver l’antidote. Ceux ci vont donc suivre Jean qui va les mener à Mesmer en territoire Vorozion où ils se feront embaucher comme escorte par Mesmer et trouveront les épices. Ils traverseront ensuite Tanaephis pour aller chercher l’antidote. Pour avoir ce dernier, ils défendront la seule plantation de cette épice contre des brigands, dont l’un est un « tireur d’élite », envoyés par Jean. Ils reviendront à temps à Pole et Jean sera démasqué.

Volet 5 : l’empire Dérigion va donc accuser le Vorozion Mesmer. Ce dernier a réussi à convaincre les nobles et les légistes de relever cet affront, surtout avec l’aide des Thunks. La menace est perçue par Felinger qui propose la demande d’aide aux Piorads avec un argument de poids : le retour de l’épée de l’Homme aux Ours qui avec le soutien des

Vorozions pourrait envahir le territoire Piorad. Les PJs doivent donc aller en pays Piorad pour demander leur aide militaire en échange d'un dédommagement. Là bas, les chefs de guerre sont tout à fait d'accord mais il y a un problème : le gros des troupes manque car de très nombreux Yeux de Braise et des porteurs d'armes ont disparus mystérieusement. Pour les retrouver, les PJs découvriront une grotte naine dont l'entrée n'est autre qu'une série d'épreuves et combattrons un puissant Yeux de braise. Enfin, cette campagne se soldera sur un énorme combat de masse opposant d'un côté les Dérigions, les Piorads et les Sekekers, qui ont donné des boucliers vivants pour rembourser l'enlèvement d'Anne, contre de l'autre côté les Vorozions et les Thunks (dont l'arme ne sera pas vraiment utile car ce n'est qu'une représentation).

APOCALYPSE

5 jours avant l'éclipse : c'est l'après midi. Les PJs sont dans l'auberge et entendent deux hommes à une table voisine en train de parler de la guerre entre Dérigions et Vorozions :
_ « la bataille de ce matin a fait de nombreux morts. J'ai entendu un des rares survivants en parler. Il disait que les 4 généraux avaient mis en place une excellente tactique et que les Dérigions perdaient un homme pour 3 Vorozions tués. Alors qu'il ne restait que quelques unités ennemies, une tornade est venue tout balayer sur le champs de bataille, ne laissant qu'une trentaine de survivants de chaque côtés. »
_ « Tu délire ! Une tornade par ici ! » (la tornade est le moyen de faire le plus de morts possibles pour avoir le plus de morts vivants)
_ « Je sais ce que j'ai entendu !… »
L'un des hommes regardera les PJs et baissera le ton, les empêchant de les écouter. 20 minutes après, alors que les PJs finissaient leur consommation, un homme de l'armée Dérigion entre dans l'auberge et fait une annonce :
_ « Nous recherchons des hommes pour mener une enquête sur la mort de certains de nos soldats. Une forte récompense est à envisager. »
Le voisin de table des PJs dit à son compagnon :
_ « moi, je n'y vais pas. Cette histoire de tornade est bizarre, je préfère rester en vie. »
Bien sûr les PJs sont les seuls à se présenter (si ils ne se connaissaient pas avant, c'est le moment de faire connaissance).
Le militaire prendra leurs noms, leur payera la nuit à l'auberge et leur demandera de venir le lendemain matin à la caserne de Mycènes, petite ville Dérigion entourée de 4 villages, au Nord-Est de Pole.

4 jours avant l'éclipse : les PJs se rendent à Mycènes où ils rencontrent le général de la caserne qui se nomme Felinger. Il leur dit :
_ « Comme vous le savez, il y a des tensions entre Dérigions et Vorozions. Hier matin, alors que nous remportions une victoire écrasante, une tornade s'est abattue sur le champs de bataille, détruisant tout sur son

passage. Inutile de vous dire qu’une tornade chez nous est impossible, ce qui déconcerte nos experts. Les 4 généraux de la bataille sont revenus sains et saufs mais on les a retrouvés morts 2 heures après : un suicide collectif. Plus bizarre, leurs Armes-Dieux avaient disparu alors qu’ils s’étaient enfermés. Mais il y a un autre problème : leurs sépultures ont été profanées et leurs corps ont disparu eux aussi. Je vous demande donc d’enquêter là-dessus et de me donner des réponses, car si c’est un coup des Vorozions, il faut se préparer au pire. »
La récompense sera en fonction des résultats (il n’en dira pas plus).

Laissez vos PJs réfléchir un peu. Il demanderont sûrement pour aller voir les tombes, ce que nous voulons.

Les PJs verront en arrivant que le cimetière est gardé par des soldats, les PJs étant eux-mêmes escortés par des gardes. Un fort gros sergent les mène sur les lieux. Les PJs observent alors 4 grands trous rectangulaires où étaient enterrés les 4 généraux. Chacun de ces 4 trous est entouré d’un cercle de sang. Les gardes ont trouvé non loin de là 4 chèvres égorgées et vidées de leur sang car la quantité de sang par terre ne correspond pas à celle devant être contenue dans les chèvres. Aucun autre indice ne viendra aider les PJs. Ces derniers rentrent à la caserne où ils mangent. Pendant le déjeuner arrive dans la salle un groupe de gardes affolés : une milice a été retrouvée éventrée. Les PJs se rendent sur les lieux et trouvent le long de la route 10 corps allongés. En les étudiant, les PJs y trouvent du sel dans la bouche de chacun : lorsqu’un mort vivant tue un homme, ce dernier peut devenir un mort vivant. La présence de sel dans la bouche empêche cet homme de se relever. Donc si un PJ enlève le sel de la bouche d’un garde, ce dernier va devenir un mort vivant et attaquer les PJs qui ne seront pas aidés par les gardes car ils auront trop peur. Garde mort vivant :
FO 26 EN 22 AG 8 RA 8 PE 9 VO 17
Attaque Brutale : 40%, Hallebarde : dommages J ; K en attaque brutale.
Points de vie : 44
Protection : 12
Initiative de base : 3 ; -2 en attaque brutale.

Les PJs vont sûrement vous demander pour aller dans une bibliothèque. Le lendemain, elle est fermée, il leur faudra donc attendre un jour.

Les PJs retournent dormir à la caserne.

3 jours avant l’éclipse : le général leur rappelle que les armes ont disparu. Un groupe de gardes arrive le matin avec un homme qu’ils ont arrêtés car c’est un voleurs recherché depuis un mois. En effet, son groupe pille tout dans la région, même l’armée. Lors de l’interrogatoire, il explique que tous ses hommes du groupe sont morts. Ils les a retrouvé ce matin avec une substance blanche dans la bouche. Apprenant cela, un garde averti les PJs. Dans le repère des voleurs, les gardes ont déjà enlevé et brûlé les corps. Les PJs peuvent interroger le voleur rescapé. Je

vous conseille de jouer cette partie comme un véritable interrogatoire où vous seriez le voleur. Voici les différentes questions et réponses possible. Le voleur ne sait rien de plus.
_ « qui est le tueur ? »
_ « Je ne sais pas. »

_ « Avait vous reçue la visite de quelqu'un ces derniers jours ? »
_ « Oui, un homme grand, d'une trentaine d'années, il y a 2 jours. »

_ « Que voulait cet homme, quel était son nom ? »
_ « Il n'a pas donner de nom et ne nous a rien dit sur lui. Il voulait que l'on conserve une malle pour la protéger. »

_ « Avait vous retrouvé cette malle ce matin ? »
_ « Non, elle n'était plus dans notre repère. »

_ « Que contenait cette malle ? »
_ « Il y avait dedans des armes : 4 mains gauches, un maillet, un fleuret, une épée longue et un fléau. »

Après avoir appris cela, aux PJs de réfléchir : ils doivent arriver à la conclusion que ces armes sont celles des 4 généraux.

Ils doivent en faire part à Felinger qui leur apprendra que les armes des hommes engagés dans l'armée sont enregistrées dans un cahier tenu par le secrétaire du conseiller militaire. Il leur écrit alors une lettre servant de passe pour accéder à ces informations. A Pole, les PJs apprennent de la bouche du secrétaire que les fiches des 4 généraux ont été enlevées. Néanmoins, il se souvient de leurs armes : un maillet, un fléau, une épée longue et un fleuret, ainsi que 4 mains gauches. Il se rappelle de cela car le cas de ces 4 généraux est assez bizarre :
_ « En effet, ce sont 4 mercenaires. C'est la première fois que je vois des mercenaires, mêmes porteurs d'armes, qui sont promis dès leur première bataille généraux. »

Les PJs doivent questionner le secrétaire :
_ « Qui peut nommer général un mercenaire ? »
_ « Le conseiller militaire ou l'empereur. »

_ « Qui peut avoir accès aux fiches des soldats sans passe pour les modifier ? »
_ « Le conseiller militaire, l'empereur et son Grand conseiller, qui est son frère. »

Cet interrogatoire a pour but de donner aux PJs des indices sur l'éventuel traître. C'est en fait Jean, le frère de l'empereur qui a donné l'ordre au conseiller militaire qui lui aussi dans le coup.

De retour à la caserne, Felinger leur apprend que la troupe funéraire n'a retrouvé aucun corps sur le champ de bataille balayé par la tornade, ni Dérigions, ni Vorozions, ce qui est très étrange. Le soir tombe et les PJs vont se coucher.

2 jours avant l'éclipse : Le matin, les PJs partent à Pole pour aller à la bibliothèque.

Demander leur dans quelle catégorie ils recherchent. Ils doivent proposer : Légendes, surnaturel, ou encore un livre sur les morts vivants.
Le bibliothécaire est un homme assez âgé qui leur parlera un long moment de son métier et d'autres choses comme le vol de livres scientifiques (ce dernier point constituant une annonce pour le volet 5 de la campagne). Il leur expliquera ensuite qu'il y a un livre regroupant tous ces thèmes, s'intitulant « Apocalypse » mais qu'il a été loué par quelqu'un il y a 2 mois de cela. Il a donné une forte somme pour que seul son nom soit retenu, cette somme valant bien plus que le livre si celui ci n'était pas rendu.

Pour le connaître, les PJs devront se séparer d'un peu d'argent.

Il s'appelle Alexandre Martin. (ce nom ne sert pas aux PJs cette quête ci mais deviendra un indice dans le volet 2)
Ils n'ont rien d'autre à la bibliothèque.
Faites réfléchir les PJs : impossible de retrouver Alexandre, que faire ? les PJs doivent trouver l'idée d'aller voir l'auteur du livre.
Le bibliothécaire leur répondra :
_ « Le livre est de Menenius qui habite dans un quartier de Pole. »

En arrivant chez Menenius, les PJs se trouvent dans une immense cour carrée qu'il faut traverser pour arriver sur le perron d'une énorme bâtisse. Ils voient alors un homme assez âgé courir vers eux. Il est poursuivi par des mercenaires Dérigions qui sont en nombre égal à celui de vos PJs.

FO 12 EN 13 AG 13 RA 10 PE 9 VO 10
Attaque normale : 40% avec une rapière : dommages F, armure divisée par 2
Points de vie : 26
Protection : cotte de maille + heaume = 11
Initiative : 10 en attaque normale

Après avoir tué ces hommes, Menenius les remercient et les invitent à déjeuner chez lui. Les PJs sont alors installés à une grande table ronde dans une salle à manger richement décorée. Menenius a à son service 2 valets. Les PJs vont sans aucun doute demander des renseignements sur le livre.

Après manger, Ils s'installeront avec Menenius dans le salon où il contera ceci :
_ « Je me suis il y a de cela longtemps, quand j'étais gosse, rendu avec mon père à une réunion de bardes pour le trophée des 1000 Lunes où ces

bardes s’affrontent dans des joutes oratoires en narrant de nombreuses légendes. Là bas j’ai écouté de nombreuses histoires et certaines m’ont interpellé. Mais ce n’est que lorsque j’eu 25 ans que je compris qu’elles étaient liées, et cela, j’étais le seul à le savoir. Je me suis mis alors à la recherche des bardes présents à cette veillée. Je transcris leurs histoires et compris ainsi une chose incroyable que je racontais dans mon livre. Malheureusement, je ne compris que trop tard que je n’aurais pas dû faire ce rapprochement car mon livre était maintenant dangereux. Voici ce que raconte mon livre : »
« Le mouvement des lunes est un rituel de vingt mois. Il arrive parfois, mais très rarement, soit tous les 2000 ans que ces trois lunes passe au moment du nouvel an lunaire toutes trois devant le soleil, ce qui donne une longue éclipse. Comme vous l’êtes vous même, il existe 4 porteurs d’Armes, mais ces dernières proviennent d’un Dieu malfaisant, de la Mort qui a donné 4 Armes représentant les 4 éléments : le feu, l’air, l’eau et la terre. Si ces 4 Armes sont réunies avant l’éclipse, les forces en présence seront envoyées aux Armes, leur permettant de réveiller des milliers de morts vivants qui supporteront le temps car nés de la Mort elle même. Mais pour ces Armes se posent un problème : elles doivent avoir des porteurs morts-vivants d’un type particulier. Leurs porteurs doivent être d’accord et se suicider ensemble selon un rituel. De plus, un homme doit s’occuper de les réveiller avec du sang de chèvre. Les porteurs auront avant leur suicide caché leurs Armes en sécurité et doivent aller les chercher, ce qui ne posera pas de problème à un mort-vivant. Ils seront emmené par l’homme qui les à réveiller dans une cave où ils pourront se préparer à lever une armée. Si ils sont encore en vie après le minuit avant l’éclipse, cette armée se lèvera même si ils ne sont pas présents, et ce sera l’Apocalypse. »

Les PJs vont sûrement comprendre de nombreux détails : le sang de chèvre autour des sépulture profanées, le suicide collectifs des généraux sans aucunes raisons apparentes, les voleurs tués et la disparition du coffre, et enfin la milice éventrée. A eux de poser des questions : le sel, qui est l’homme qui les a réveillés, le fait qu’un homme extérieur agisse dans tout cela car les agissements du conseiller militaire ne sont pas clairs.

Pour le sel, Menenius répondra qu’il sert à se protéger contre ces morts-vivants car ils ne passent pas cette barrière de sel très rare. (il sera impossible aux PJs de s’en procurer) Menenius sera alors interloqué par cette question et demandera ce qu’il se passe. Il est conseillé aux PJs de tout raconter. Menenius sera inerte pendant 5 minutes où il ne cessera de répéter : « Je n’aurais pas dû. »

Il se reprendra et expliquera : « L’homme chargé de réveiller les morts-vivants doit être par son métier proche de la mort, il doit vivre à l’écart des autres, mais pas trop loin du cimetière ni du champ de bataille. Mais le sel m’intrigue. Voyez vous, ces 4 Armes ont peur de ce sel, qui est en fait une sorte d’épice, et ne voudront pas que leurs porteurs aient sur eux cette épice. De plus, l’homme qui doit les réveiller a dû être appelé au dernier moment et ne peut avoir ces épices, faute de

temps. Avec ce que vous m'avez dit sur leur engagement facilité, j'en conclu que quelqu'un d'extérieur mène tout cela. Comme il a cette épice rare, il peut aussi grâce à elle parler à l'armée de morts-vivants et les diriger. Ca s'annonce très mal, il vous faut arrêter cela. Le conseiller est votre traître mais je vous conseille de prendre appui sur votre général qui doit être bon, car c'est le seul qui a eu peur de ces Armes et de ces mercenaires. Mais il faudra d'abord retrouver l'homme qui a réveillé ces morts-vivants et les tuer. Allez voir le bourgmestre de Mycènes en mon nom pour qu'il vous aide à localiser notre homme. »

La nuit est tombée depuis longtemps depuis plusieurs heures car minuit sonne. Menenius les pressera de retourner à la caserne et de commencer les recherches des l'aube : il leur reste moins de 24 heures ! En partant, il leur dit :
_ « Encore merci de m'avoir secouru de cette attaque que je comprends mieux maintenant. Et bonne chance ! »

Dernier jour avant l'éclipse (ils le savent maintenant) : après une courte nuit à la caserne, les PJs se rendent chez le bourgmestre de Mycènes. Ils auront à faire à une secrétaire qui ne les laissera pas passer, même au nom de Menenius. A cause du bruit, le bourgmestre sortira et demandera des explications. Au nom de Menenius, il s'entretiendra avec les PJs. Il y a autour de Mycènes 2 croque-morts, un médecin et un chirurgien. De retour à la caserne, ils apprendront qu'une armée formée de troupes Dérigions, Vorozions et Thunks est prête au cas où. Felinger viendra lui même avec une unité de cavaliers lourds visiter les maisons avec les PJs. Auparavant, il demandera à parler aux PJs :
_« Etes vous avec nous pour aller jusqu'au bout ? Dans ce cas, je vous donne tout de suite votre récompense car elle vous servira bien plus maintenant que plus tard.
Felinger emmène alors les PJs dans la salle d'armes de la caserne et leur donne une demi-plaque et un heaume à chacun. Cette récompense a une valeur de 4035 cestes et permet aux PJs d'avoir une protection totale avec l'Arme égale à 20, protection diminuant jusque 18. Si un de vos PJs à une meilleure ou identique armure, il pourat toujours la revendre à la fin de la quête pour 3500 cestes.

Reprenons la quête. Autant vous le dire tout de suite, aucune de ces 4 maisons n'abrite les 4 morts-vivants. Faites donc vivre un après-midi de course à vos PJs pour faire monter la tension. Le soir tombe et ils n'ont rien trouvés. Que faire ? Ils doivent trouver l'idée de retourner chez le bourgmestre.

Le bourgmestre n'a rien d'autre à proposer aux PJs.

Faites leur un G de repérage. Si tous ratent, c'est Felinger qui l'aura réussi.

Ils verront alors accroché à un mur une tête de sanglier empaillée. Voyant leur intérêt, le bourgmestre leur expliquera que c'est un cadeau d'un de ses amis du coin.

Les PJs devineront alors que c'est chez lui que se trouvent les morts-vivants.

En arrivant chez le taxidermiste, il le trouveront sur le pas de la porte car alerté par le bruit des chevaux. En descendant de cheval, les PJs entendent sonner au loin minuit et le taxidermiste s'écrit : « Vous arrivez trop tard ! Ah ! Ah !… » et il se fera couper la tête par Felinger. Dans la maison, Felinger fouillera les affaires de l'homme.

Faites un G de repérage aux PJs pour qu'ils trouvent la trappe sous le tapis, sinon un soldat la trouvera.

Un long couloir conduit dans une antre, le tout étant éclairé par les torches que les soldats accrochent sur leur passage. Dans l'antre, les PJs verront posées par terre les 4 armes avec les 4 mains gauches. Dès leur arrivée, 4 morts-vivants se lèveront. Les gardes prendront peur et quitteront l'antre pour rejoindre Felinger resté en haut.

C'est le combat : si vos PJs sont moins de 4 ou pas assez forts pour avoir une chance de gagner, faites intervenir quelques gardes qui auront surmonté leur peur et pourront aider les PJs en servant de cibles. Vous prendrez pour ces gardes les caractéristiques d'un Dérigion Vétéran.

Voici les caractéristiques des 4 morts vivants et de leurs Armes :
Pages suivantes.

L'Eau (et glace aussi) : Fleuret : attaque rapide +10% ; point faible : armure divisée par 2.

Pouvoirs :	principaux :	compétence attaque normale (+20%)		10
		Attaque normale critique		20
	Exotiques :	brouillard		15
		Composition pierre ponce		20
		Déplacement sur l'eau	10	
		Froid	20	
		Immunité au froid		15
		Douleur	15	
		Vieillissement		15
Total :				140

Mort-vivant dérigion de l'eau : FO 24 EN 25 AG 13 RA 8 PE 8 VO 15

Attaque normale avec fleuret : 75% ; dommages I et armure divisée par 2

Parade avec main gauche : 40%

Points de vie : 50

Protection : 12

Initiative : 3 en Attaque normale

Particulier : dès un dégât, 30% de malus à l'adversaire et 4 fois part jour perte de résultat des unité années.

Malus de 20% si brouillard pour tous ceux présent dans l'antre sauf le mort-vivant de l'eau.

La Terre : Fléau : attaque brutale +5%

Pouvoirs : principal :	feintes multiples	30
Exotiques :	composition Os	10
	Mécanique : choc électrique	20
	Aura d'invulnérabilité	30
	Tonnerre (voir aide de jeu pouvoirs exotiques sur notre site)	20
	Vampirisme	30
Total :		140

Mort-vivant dérigion de la Terre : FO 24 EN 25 AG 8 RA 8 PE 13 VO 15

Feinte avec fléau : 50% ; dommages J, 2 fois par tour de combat.

Parade avec main gauche : 30%

Points de vie : 50

Protection : 12, et 22 pendant 60 tours grâce à « aura d'invulnérabilité »

Initiative : 3 ; -7 en feinte.

Particulier : Tonnerre : 4 fois par jour si attaque réussie. La victime doit faire un jet sous EN*4 pour ne pas avoir un malus de 25% dû au bruit pendant un nombre de tours égal aux dommages causés. Le pouvoir est utilisé avant même de savoir si l'attaque sera réussie. Si le jet d'attaque échoue le pouvoir est quand même utilisé. Réussite critique: La victime est sourd pour 1d6 jours et a un malus de 50% à tous ses jets pendant 100 tours (sauf si jet d'EN*4 réussi : 25% de malus).Echec critique: Le Porteur devient sourd 1d6 jours s'il rate un jet d'EN*4 et a un malus de 25% à tous ses jets pendant 100 tours.

Vampirisme : dès un dégât, le mort-vivant pompe le résultat des unités points de vie à la victime pour ne les lui rendre qu'une minute plus tard.

Mécanique choc électrique : si attaque réussie, 2D10 points de dommages avec pour seule protection de l'adversaire sa protection magique.

L'Air : épée longue : attaque normale +10%

Pouvoirs : principaux :	compétence attaque rapide (+20%)	10
	Rapidité accrue (+2)	20
Exotiques :	composition mercure	30
	Mécanique suspenseur	10

Téléportation de combat 25
Tornade 20
Bio-mécanique poil urticant 10
Poison 15

Total : 140

Mort-vivant dérigion de l'air : FO 24 EN 25 AG 8 RA 15 PE 8 VO 15

Attaque rapide avec épée longue : 65% ; dommages J et armure divisée par 2

Parade avec main gauche : 45%

Points de vie : 50

Protection : 12

Initiative : 10 ; 15 en attaque rapide

Particulier : dès un dégât, adversaire a un poison de puissance 1D6 et un autre de puissance 2D6, ainsi qu'un malus de 10% non cumulables.

6 fois par jour, téléportation de combat en faisant un G sous Vol*5 = 75% : si raté, paralysé et l'adversaire du mort-vivant a un bonus de 50% pour le toucher et décale les dommages de 4 colonnes vers la droite, comme pour un assassinat (voir page 29 du livre de règle).

Le Feu : Maillet : attaque brutale +5%.

Pouvoirs : principal : combinaison défensive incontrôlée 30
Exotiques : chaleur 15
Composition obsidienne 20
Immunité au feu 25
Projection de flammes 40
Infection 10

Total : 140

Mort-vivant dérigion du feu : FO 24 EN 25 AG 8 RA 11 PE 8 VO 17

Attaque brutale avec maillet : 65%, dommages J (M, 1 fois par jour car chaleur)

Parade avec main gauche : 50%

Avec combinaison défensive incontrôlée : attaque brutale = 40%

Parade = 50%

Tir : 15%

Points de vie : 50

Protection : 5 (cuir clouté) + 5 (Arme Dieu) + 2 (mort-vivant) =12

Initiative : 6 ; 1 en attaque brutale.

Particulier : dès un dégât, la victime subit une maladie de puissance 2D6 à cause du pouvoir « Infection ».

Modification d'une règle : comme vous le savez, les pouvoirs de combinaisons offensive ou défensive donnent 2 ou 4 actions dont des attaques et des défenses qu'il faut tirer au D6. Pour le prix demandé qui est assez important et les malus imposés, ces actions ne seront plus à tirer au D6 mais le joueur pourra choisir ses attaques et ses défenses à son gré. Si il est soumis à un pouvoir d'aura de confusion, il devra choisir ses 4 actions au D6 et avoir forcément des attaques et des défenses : il

relancera donc le D6 jusqu'à avoir 1 attaque et 1 défense (2 de chaque pour combinaison multiple à 50 points.)
Dès le combat terminé et les morts-vivants tués, les PJs retrouvent Felinger qui a des preuves quand à la responsabilité du conseiller militaire, comme le soupçonnait les PJs. Arrive alors un messager qui transmet un mot à Felinger. Le visage de celui ci devient pâle alors qu'il lit le message. Il explique :
_ « Nous sommes arrivés trop tard car une armée de morts-vivants s'est levée sur le champs de bataille où était passée la tornade. Notre armée est prise sur deux front car une partie de nos adversaires sont sortis du fort Dérigion et l'autre du fort Vorozion à l'opposé, notre armée au milieu. Les pertes sont nombreuses et les adversaires puissants, il nous faut aller les secourir. Venez ! »

Les PJs vont alors intégrer avec Felinger l'unité de cavaliers lourds pour aller en renfort. Cette unité est maintenant puissant car son bonus est de : +2 par PJs ; +1 car unité vétéran ; +2 car chef de guerre Felinger. En arrivant sur le champs de bataille, le combat dure depuis 4 heures. Il y a 2 fronts :
Sur le premier se trouvent les Dérigions contre des morts-vivants et sur le second des Vorozions et des Thunks contre les autres morts vivants. Les joueurs vont aider les Dérigions car de l'autre côté les archers Thunks facilitent grandement le travail aux Vorozions et sont sur le point de gagner.

Le combat de masse :

Forces en présence restantes :
Les Dérigions : _ 3 unités de frondeurs
_ 2 unités de phalanges avec dans chacune un porteurs d'Arme mineure
_ 2 unités de chars de guerre
_ 1 unité de cavalier lourds (différente de celle de vos PJs qui arrive en renforts)

Les morts-vivant sont formés d'unités dérigions mais comme ce sont des morts vivants, leur puissance est multipliée par 1,5. Les unités de morts-vivant ne peuvent pas être mis en déroute ni désorganisées : il faut donc aller jusqu'à tuer le dernier mort-vivant. De plus, leur moral est majoré d'un cran, attention aux modificateurs. Il n'y a pas de porteurs d'Armes mineures ou non chez eux :
_ 4 unités de frondeurs : EF 50 PU 35 Normal IN -5
_ 3 unités de phalanges : EF 100 PU 450 Vétéran IN -5
_ 2 unités de cavaliers lourds : EF 20 PU 210 Elite IN –3

Faites faire un G de repérage avec un bonus de 25% qu'ils doivent réussir, sinon c'est Felinger qui le réussit. En voyant que les 4 Armes sont en possession de leurs ennemis, un homme qui se trouve sur une colline s'enfuira après avoir fait retentir un son bizarre.

Le premier tour où les cavalier lourds des PJs vont aller au combat, ils n'auront pas d'adversaire grâce à l'effet de surprise. Ce premier tour,

les morts-vivants auront pour ce tour seulement un malus de 1 à leurs G car leur chef est parti. Toujours pendant ce premier tour, les cavaliers lourds où se trouvent les PJs peuvent attaquer n'importe quelle unité adverse sans représailles. Si cette unité adverse était attaquée par une unité dérigion, le bonus de soutien qu'accorde l'unité de vos PJs est de +6 au G de l'unité dérigion, ce qui représente la charge et les porteurs de l'unité. **La suite du combat se fera comme à l'habitude, selon les règles, en ne content plus le malus de 1 des morts-vivants ni l'effet de surprise de vos PJs. Seul le premier tour était différent.**

Si les dérigions perdent face aux morts-vivants, les dérigions seront renforcés par 1 ou 2 unités de guerriers Vorozions et 1 ou 2 unités d'archers Thunks, à votre choix, car sur l'autre front, les morts-vivant ont perdu.

Le combat fini et les morts-vivants battus, Felinger les remerciera et leur demandera de passer au palais dans 2 jours.

EPILOGUE.

En arrivant au palais, les PJs rencontrent Felinger qui leur demande de le suivre. Ils vont devant le conseil des Grands Conseillers, qui a le pouvoir pour le moment car l'Empereur a été assassiné, pour raconter leur histoire et donner foi aux accusations de Felinger. Le conseiller militaire actuel sera renvoyé et emprisonné et on le retrouvera mort dans sa cellule avant qu'on est pu l'interroger. Son successeur n'est autre que Felinger qui remerciera les PJs et pensera à eux si il a un travail à leur proposer. Menenius interviendra enfin en expliquant qu'il n'y aura plus de morts-vivants car les 4 Armes sont en sécurité.

Remarquez maître du jeu que Jean, le frère de l'empereur, s'en sort. Il a tué son frère mais reste dans l'ombre pour ne pas être soupçonné même si c'est l'héritier du trône. Il a aussi tué l'ancien conseiller militaire pour qu'il ne parle pas. En cette fin de premier volet, les PJs ont pour seul indice le nom d'Alexandre, qui est un homme de Jean, et un allié sérieux : Felinger. Les 4 Armes ne sont pas vraiment en sécurité car Jean va les faire parvenir 3 mois plus tard à Mesmer qui ne pourra toutefois plus les utiliser pour avoir des morts-vivants. Mais ça, c'est pour le volet 4 de cette campagne !

Voici finie cette quête, et passons maintenant aux points d'expérience de vos PJs.

Prestige des personnages qui se reporte dans le gain d'expérience de l'arme au niveau prestige : _ 3 pour un garde mort-vivant dérigion le long de la route à partager entre les PJs.

_ 3 par mercenaire dérigion chez Menenius.

Combat singulier : voir page 25 du livre. Sachez que chacun des morts-vivants porteurs dans l'antre ont un prestige de 75.

Les Armes de vos PJs gagnerons donc l'expérience du combat dans l'antre contre les morts-vivant au niveau du prestige et de la réputation. Elles gagnerons aussi 4 points au niveau de la richesse pour la récompense. Ces données sont ensuite à modifier par les multiplicateurs qui dépendent des valeurs de prestige, de richesse, de sexe, de violence et de réputation des Armes de vos PJs.